Hot Button

（ホットボタン・プレイヤーボタン説明）



JDM　ジャパン・ダーツ・マシナリー

はじめに

この取扱説明書には、操作方法、パーツリスト、トラブルシューティングに関する情報が記載されています。

この取扱説明書に記載されている事以外の問題が発生した場合、弊社にご連絡ください。

JDM　ジャパン・ダーツ・マシナリー

TEL:089-961-4667/FAX:089-961-4668

または、jdm-2@c-cosmo.co.jp にメールをいただくか、http://www.jdm-cos.com のサポートページをご覧ください。

注記：本装置は FCC 規定の15条に準拠し、A クラスデジタルデバイスの制限に適合するように検査されています。これらの制限は、商業環境で本装置が運転された場合、有害な妨害に対し妥当な保護を提供するためのものです。本装置は、取扱説明書に沿って設置されていない場合、無線周波エネルギーを発生、使用し、無線通信妨害を引き起こす可能性があります。

住宅地での本装置の運転は有害な妨害の原因となり、その場合、自己責任に於いてその妨害の修繕をしていただく必要があります。

安全を考慮し、他者がダーツを投げている間、ホットボタンの使用はご遠慮ください。

屋内でのみご利用ください。

ホットボタンとは

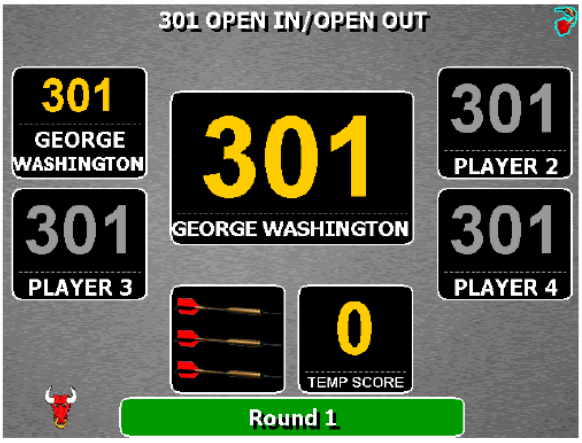
ホットボタンとは、プレイヤーの名前やマシン設定、クレジット等を保存する記録装置のことです。
ギャラクシーⅡ（バージョン 3331 以上）とギャラクシー3 でご利用いただけます。

いつでもプレイヤー名が使用可能
ゲームクレジットの保存*
ゲームクレジットの使用*
プロモーションを保存
リーグからプレイヤーハンディキャップを保存
カジュアルプレイで保存したハンディキャップを使用

プレイヤーボタンの使用

プレイヤーボタンでは、プレイヤーの名前、クレジット、）、そしてトーナメント情報を保存できます。プレイヤーボタンはプレイヤー情報を必要とするダーツマシンでご利用いただけます。

注意：初期設定ではクレジットがご利用いただけません。利用するには、設置店舗にご相談ください。



アトラクトモードからプレイヤーボタンを初期化する方法

プレイヤーボタンをアトラクトモードもしくはメインメニューから初期化する場合、ホットボタンをホットボタンリーダーに当ててください。

1. ダーツマシンが新しいホットボタンであると感知した場合、ホットボタンをプレイヤーボタンに変換するか尋ねられます。
2.プレイヤー名の入力画面を表示させたい場合、YES を選択してください。
3.プレイヤー名を入力してください。（少なくとも 2 つ以上の文字か数字）そして、初期化を開始するために、ホットボタンをホットボタンリーダーに当てた状態にしてください。
4. 初期化が完了すると、プレイヤーボタンメニューが表示されます。
5. EXIT を選んでください。

テストモードからプレイヤーボタンを初期化する方法

プレイヤーボタンを再フォーマット、もしくは一つ作る場合は、ホットボタンセットアップメニューから行ってください。ホットボタンセットアップメニューを表示するには、セットアップメニューのページに行ってください。

1. ホットボタンリーダーにホットボタンを当ててください。HotButton Setup Menu が表示されます。
2. Create Button をクリックしてください。
3. Create New Player Button を選んでください。
4. 画面に表示されている指示に従ってプレイヤー名を入力してください。



5. プレイヤーボタンをホットボタンリーダーに当ててください。
6. マシンがプレイヤーボタンとして利用するために、ホットボタンを初期化します。
7. 初期化処理の最後に、完了メッセージが表示されます。
8. CONTINUE を選んでください。

プレイヤーボタン作成完了後、セットアップメニューを終了してください。

5.3 プレイヤーメニューを開く方法

プレイヤーメニューは、プレイヤーが自分の名前の編集、クレジットの購入、自分が登録したプロモーション、そしてエントリーしたトーナメントをチェックするところです。

アトラクトモードもしくはメインメニュー画面にいる間は、プレイヤーホットボタンメニューに行くことができます。

プレイヤーメニューを表示させるには、アトラクトモードかメインメニューにいる状態で、プレイヤーボタンをホットボタンリーダーに数秒間当ててください。

5.4 プレイヤーボタンのクレジット購入

設置店舗にご相談ください。

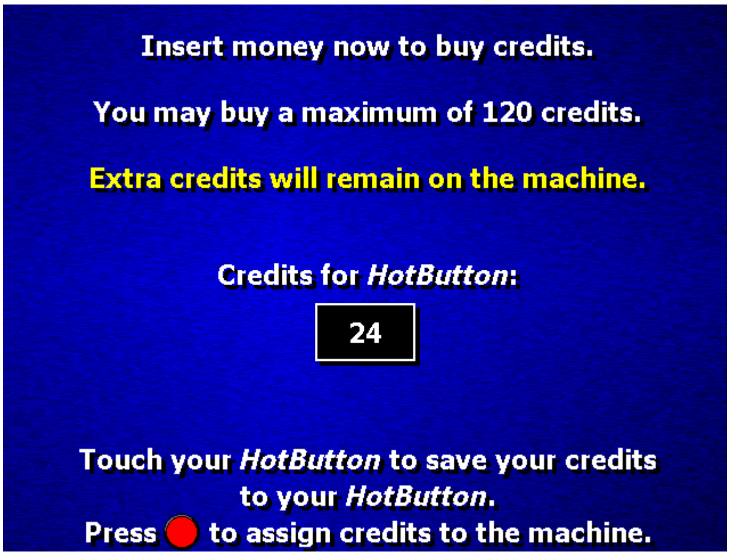
プレイヤーメニューでプレイヤーボタンにクレジットを追加することができます。現在保持しているクレジット数に最小クレジット数を加算し、その数が最大クレジット数を超える場合、プレイヤーはクレジットを

購入することはできません。

例：最大クレジット数が 100 で、最小数が 20、プレイヤーが 81 のクレジットを持っていた場合、合計数が 101 になるので、クレジットの購入はできません。

1. Buy Credits を選んでください。希望するクレジット数に相当する数のコインを入れてください。
   a. あなたが購入できるクレジットの最小数はオペレーターの設定によります。
   b. あなたがホットボタンで保存できる最大クレジット数はオペレーターが決定します。
2. 終了しましたら、プレイヤーボタンをボタンリーダーに当ててください。

注意：もしクレジット期間が 0 に設定されておらず、使用期限が切れた場合、保存されていたクレジットは使用できなくなります。



プレイヤーボタンからクレジットを使用する方法

ゲームをプレイする際、試合前の画面でマシンがクレジットを要求してきます。

まず、プレイヤーは自分のプレイヤーボタンをボタンリーダーに当ててください。マシンは選択されたゲームをプレイする際に必要なクレジットの数を転送し、ホットボタンに残されているクレジット数をプレイヤーに表示します。

ホットボタンリーダーにプレイヤーボタンを再度当てることにより、さらにクレジットをマシンに転送します。（例：あなたが 2 クレジット必要な 301 ゲームをする場合、プレイヤーボタンをボタンリーダーに一度当てます。そうすると 2 クレジット引かれます。同じ画面でボタンリーダーに再びプレイヤーボタンを当てると、さらに 2 クレジット引かれます。）

マシンはゲームをプレイするのに必要なクレジット数のみ転送します。（例：マシンにすでに 1 クレジットあり、ゲームをプレイするのに 2 クレジット必要な場合、マシンは 1 クレジットだけ転送します。）

リーグでプレイヤーボタンを使用する方法

ホットボタン設定で選択された **Team Fees** オプションから、プレイヤーボタンを使い、チーム費用をマシンに入れることができます。

1.**Team fees** 収集画面上では、現金で支払う代わりにプレイヤーボタンを使用できます。

2.プレイヤーボタンの各アプリケーションは、1プレイヤーのチーム費用に必要なクレジットを転送します。（例：プレイヤーが別のプレイヤーのチーム費用を支払う場合、ホットボタンリーダーに自分のホットボタンを当ててください。すると、チーム費用に必要なクレジットが転送されます）これは、ゲームをする際にクレジットを使用するのと同じです。（例：10 クレジット必要なチーム費用に対し、マシンにすでに 5 クレジット残っている場合、ホットボタンから残りの 5 クレジットが転送されます）現金で支払いたい場合は、先に現金を投入してください。

カジュアルモードでのハンディキャップでプレイヤーボタンを使用する方法

プレイヤーのリーグハンディキャップはホットボタンに保存され、カジュアルモードのハンディキャップに使用されます。

注意：この機能を使用する際には、プレイヤーは現在のリーグに参加していなければなりません。

ハンディキャップをプレイヤーボタンに保存する方法

1. メインメニューを開いている状態で、プレイヤーボタンをホットボタンリーダーに当ててください。プレイヤーボタン画面に移動します。
2. **Set Handicap** を選んでください。
3. ハンディキャップを得るリーグを選んでください。
4. プレイヤーが所属しているチームを選んでください。
5. プレイヤーを選んでください。
6. 保存するために、ホットボタンリーダーにプレイヤーボタンを当ててください。クリケットと X01 の両方が保存できます。

ハンディキャップカジュアルプレイのボタン使用方法

1. 試合前の設定画面で、**Handicapping** を選択してください。**Enter** ボタンを押し、**ON1 Players per Score** 又は **STACKED 2 Players Per Score** から選びます。
2. **Start** を選んでください。
3. “**Setup Handicapping**”画面上で、ホットボタンリーダーにプレイヤーボタンを当ててください。
4. プレイヤー名とハンディキャップが書き込まれます。必要なプレイヤーの数だけ繰り返してください。
5. ゲームを開始してください。ハンディキャップに準じてスコアは自動的に計算されます。この方法で入力されたハンディキャップは調整できません。

選手交代

プレイヤーボタンは”New Substitutes”をリーグモードで入力する際にも使用できます。サブメニューでnew substitutes を選択した後、名前の入力画面上で適切なプレイヤーボタンを当ててください。マシンはボタンの名前を使用します。

プレイヤー名の使用方法

名前を入力する画面が表示されている時は、いつでもプレイヤーボタンを使用することができます。これには、オペレーターパスワード欄が含まれています。パスワードを必要とする新しいマシンやパスワードを尋ねてくるダーツマシンで、オペレーターは名前のようにパスワードを持っているプレイヤーボタンを使用することができます。

その他の注意事項

プレイヤーボタンはどのダーツマシンでもご利用いただけます。

しかし別のオペレーターマシンでは、プレイヤー名のみ使用できます。これに関する唯一の例外は、トーナメント中です。プレイヤーはトーナメント中にプレイヤーボタンを使い、トーナメントのクレジットの支払いができます

パーツリスト

プレイヤーボタンは全 5 色あります。

					
プレイヤーボタンピンク	プレイヤーボタン黄色	プレイヤーボタン青	プレイヤーボタン緑	プレイヤーボタン紫	
42980	41991	42079	42080	42081	